

Asociación de Historia Contemporánea  
Actas del XIV Congreso

***DEL SIGLO XIX AL XXI. TENDENCIAS Y DEBATES***  
(Alicante, 20-22 de septiembre de 2018)

Mónica Moreno Seco (coord.)  
Rafael Fernández Sirvent y Rosa Ana Gutiérrez Lloret (eds.)



**BIBLIOTECA VIRTUAL  
MIGUEL DE CERVANTES**  
[www.cervantesvirtual.com](http://www.cervantesvirtual.com)

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes  
Alicante, 2019

Asociación de Historia Contemporánea. Congreso (14.º. 2018. Alicante)

*Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates: XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante 20-22 de septiembre de 2018 / Mónica Moreno Seco (coord.) & Rafael Fernández Sirvent y Rosa Ana Gutiérrez Lloret (eds.)*

Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. 2019. 2019 pp.

ISBN: 978-84-17422-62-2

Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2019.

Este libro está sujeto a una licencia de “Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)” de Creative Commons.



© 2019, Asociación de Historia Contemporánea. Congreso

Algunos derechos reservados

ISBN: 978-84-17422-62-2

Portada: *At School*, Jean-Marc Côté, h. 1900.

# LA GUERRA FRÍA (*TWILIGHT STRUGGLE*) O CÓMO JUGAR A CAMBIAR LA HISTORIA

Igor Barrenetxea

(UNIR)

Gonzalo Moral Casado

(Universidad del País Vasco)

«Los juegos siempre nos han estado diciendo cosas interesantes sobre nosotros mismos, sobre nuestro mundo y nuestras relaciones con el mismo; el problema era, simplemente, que hasta hace poco tiempo no nos habíamos preocupado mucho de «escucharlos». Es el momento de aprender el lenguaje a través del que los juegos nos hablan»<sup>1011</sup>.

## Introducción

Todo juego nos invita a recrear, o ya a protagonizar, *en persona* una suerte de sucesos ya sean batallas, escenarios, campañas de distintas épocas (desde la Antigüedad hasta la actualidad), en este caso, nos encontraríamos con el marco de la Europa de la posguerra hasta prácticamente los años 90: la llamada Guerra Fría. Es verdad que este período ha generado una amplia y rica historiografía (desde distintas perspectivas prooccidental o prosoviética), además de una diversa producción cultural, tanto novelística como cinematográfica<sup>1012</sup> y, por supuesto, otra vinculada a los vídeos y juegos de mesa, en los que nos centraremos.

Pues, como productos culturales también nos interesa valorar su relevancia, ya que, en mayor o menor medida, tienen su influencia social (aunque no sea un medio de masas, no deja de tener un peso específico). Después de todo, los juegos históricos nos permiten componer un particular registro de la memoria, conociendo (o sabiendo que existen) épocas, realidades y contextos nacionales e internacionales de sucesos que por su dramatismo o impacto están ahí, muy presentes en el imaginario social<sup>1013</sup>. Aunque, mayormente, la Historia es vista por muchos jóvenes (no por todos, claro) cuando les toca estudiarla como una disciplina vetusta y cerrada, una acumulación de fechas y nombres, no hay duda de que una importante industria lúdica se inspira en ella para constituir una serie de productos, en este mundo del entretenimiento, al que se acercan gentes de

---

<sup>1011</sup> Óliver PÉREZ-LATORRE: «Del Ajedrez al Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos», *Comunicar*, 38 (2012), pp. 121-129, esp. pp. 128.

<sup>1012</sup> Antonio MONTES: *La pesadilla roja: cine anticomunista norteamericano 1946-1954*, San Sebastián, Festival de San Sebastián, 1996; Frances STONOR: *La Guerra Fría y la guerra fría cultural*, Barcelona, Debate, 2001; Xavier PÉREZ: *Películas claves del cine de espías*, Barcelona, Ma Non Troppo, D. L., 2010; José María ARESTÉ: «La Guerra Fría caldea las películas», *Nueva Revista de política, cultura y arte*, 152 (2015), pp. 194-206.

<sup>1013</sup> La lista es ingente, desde los clásicos de la compañía NAC españoles que recrean acontecimientos como el imperio romano, batallas españolas, Trafalgar o Bailén, a las de la SGM, hasta la empresa Devir que es la que ha editado en castellano *Twilight Struggle*, entre otros. Una página donde se pueden encontrar el listado de editores de *wargames* en todo el mundo: <http://www.librosywargames.com/index.php?page=editores-de-wargames> [visitada el 16/05/2018].

todas las edades, motivadas, precisamente, por el hecho de que se inspiren en el pasado y la posibilidad que tenemos, incluso, de alterar su propio devenir.

Sin embargo, más allá de las horas de divertimento que nos pueden producir, también los juegos de simulación histórica son una invitación a conocer y comprender los complejos mecanismos que rodean el mundo y cómo se ha ido *modelando*, a través de estos hechos y acciones, que vienen marcados por unas *reglas de juego*, y cuyos azares están tan estrechamente vinculados a la toma de decisiones que se dan en ellos.

*Twilight Struggle* es, en este sentido, un sobresaliente juego de mesa<sup>1014</sup> que no solo nos permite conocer los principales acontecimientos de un contexto que ha marcado buena parte del siglo XX, sino, en su visión global, evaluar las consecuencias, mostrando los efectos multicausales y cambiantes de los procesos históricos (nunca lineales). Después de todo, escribe Pérez-Latorre, «los juegos y videojuegos pueden y deben analizarse como modelos dramáticos sobre aspectos esenciales de nuestra vida, profundamente enraizados en la cultura de la que forman parte»<sup>1015</sup>.

### Concepto y síntesis de la Guerra Fría (1945-1991)

La Guerra Fría es un concepto amplio y complejo. Se conoce como el periodo que abarcaría desde el fin de la Segunda Guerra Mundial, en 1945, hasta el fin de la Unión Soviética, en 1991, jalonado por innumerables acontecimientos. Y que vendría marcado por la rivalidad y enfrentamiento por imponer dos modelos ideológicos diferentes y antagónicos, el liberal-capitalista, liderado por EE. UU., y el comunista, liderado por la URSS.

Powaski explica: «el hecho de que al terminar el conflicto [SGM], Estados Unidos y la Unión Soviética fueran las dos potencias militares más fuertes del mundo no hizo más que agravar su incompatibilidad ideológica»<sup>1016</sup>. Tales largas décadas de enfrentamiento indirecto iban a estar caracterizadas por diferentes escenarios internacionales y dinámicas, lo que se iba a conocer como momentos de máxima tensión (Bloqueo de Berlín, 1947), etapas de deshielo (teléfono rojo), acompañado de una serie de conflictos (Vietnam, Corea o Afganistán) y de estrategias globales que iban a venir dirigidas y diseñadas desde Washington y Moscú.

La desconfianza fue, sin duda alguna, su señal de partida.

Tras la toma de Berlín, en mayo de 1945, y la derrota total del nazismo, los ejércitos soviéticos controlaban una parte importante de Europa Oriental, mientras que EE. UU., Gran Bretaña y Francia lo harían de la Occidental (siguiendo el marco de las zonas de influencia delimitadas en las conferencias Yalta y Potsdam). Alemania fue dividida por los aliados en zonas de ocupación y eso acabaría determinando la división de Alemania en dos, la parte Occidental, la futura República Federal alemana -RFA- (1949) y la República Democrática alemana -RDA- (1949).

---

<sup>1014</sup> Se le concedió el premio Charles S. Roberts 2005 al *Mejor juego de mesa de la era moderna*, así como el International Gamers Award 2006 al *Mejor juego de guerra* y *Mejor juego para dos jugadores*. Ha sido el primer juego en lograr dos International Gamers Awards.

<sup>1015</sup> Óliver PÉREZ-LATORRE, «Del Ajedrez al Starcraft...», pp. 121-129, p. 128.

<sup>1016</sup> Ronald POWASKI: *La Guerra Fría. Estados Unidos y la Unión Soviética, 1917-1991*, Barcelona, Crítica, 2015, p. 122.



A partir de ahí, Moscú impulsaría una serie de gobiernos comunistas en Europa del Este, Polonia, Hungría, Rumanía, Bulgaria, Checoslovaquia y la futura RDA, componiendo junto a Albania y Yugoslavia, aunque más tarde se saldrían, el bloque comunista.

A todo ello, habría que sumar el fin de la guerra en el Pacífico, con la derrota de Japón y la ocupación de los territorios que había anexionado en el continente, y los procesos de descolonización en Asia y África, los cuales darían paso a que este escenario internacional, primado en Europa, se mundializase en todos los sentidos.

El antagonismo entre el bloque Occidental, dirigido por Washington, y comunista, por Moscú, muy pronto comenzó a ahondarse con el rechazo por parte de este último de la ayuda del Plan Marshall (que obligó a los países europeos a apartar a los Partidos Comunistas de sus gobiernos; como contrapartida Stalin constituyó la COMECON, para ayudar a los países bajo su influencia), al escaso interés por la reunificación de las dos Alemanias, de ahí que Stalin ordenara el bloqueo de Berlín<sup>1017</sup>; así como el apoyo dado al gobierno heleno frente a la guerrilla comunista, en Grecia. Además, EE. UU. iba a liderar un acuerdo de defensa, bajo el nombre de Organización del Atlántico Norte (OTAN), constituido en 1949, que se configuraría como un escudo defensivo frente al temor de una agresión soviética en la Europa Occidental. Entonces, la URSS contaba con el ejército más grande del mundo. A todo eso, se añadiría la amenaza nuclear, pues poco después la URSS comenzaría con sus primeros ensayos nucleares y EE. UU. perdería su monopolio.

Así mismo, en 1954, se dará un hecho relevante, cuando la RFA se incorporaría a la OTAN, lo que daría lugar a la constitución del Pacto de Varsovia (1955), acuerdo militar, integrado, en este sentido, por los países bajo la órbita de la URSS.

Mientras, en Asia, en 1950, siguiendo la política de contención de Washington, se configuraron nuevos acuerdos como el ANZUS y SEATO, con Japón, Australia, Nueva Zelanda, Tailandia y Filipinas, estableciendo varias importantes bases militares con el fin de hacer más efectiva la lucha contra los movimientos filocomunistas que se extendieron por el área.

Paralelamente a estos acontecimientos, se produciría la guerra de Corea (1950-1953), en donde cobraría un papel importante la ONU (constituida en 1944, con el fin de resolver y evitar los futuros conflictos del mundo), al considerar que era una agresión ilícita del Norte<sup>1018</sup>, y la intervención en el Canal de Suez (1956) de Francia y Reino Unido, en defensa de sus intereses, lo que provocaría la segunda guerra árabe israelí, tras la de 1948.

La muerte de Stalin, en 1954, y la crítica a sus políticas de gobierno (los Gulags), en el XX Congreso del PCUS, iba a traer consigo el enfriamiento de las relaciones entre Moscú y Pekín. Mao rompió su amistoso y fraternal hermanamiento ideológico y decidió buscar el liderazgo del comunismo internacional, rivalizando con su antaño valedora.

La década de 1950 vino marcada también por los procesos de descolonización en Asia y África, que dictaminaron las políticas internacionales de Moscú y Washington, que buscaron la manera de influir y dirigir a los nuevos estados. En algunos casos, hubo una serie de movimientos nacionalistas que se identificaron, de forma equívoca, con el avance del comunismo y eso provocó que EE. UU., a través de la CIA (Agencia Central de Inteligencia), apoyase golpes de estado o

---

<sup>1017</sup> En 1948, para forzar la salida de Berlín Occidental, bajo ocupación aliada, Stalin ordenó cerrar todos los accesos terrestres a la ciudad, enclavada en pleno corazón de la RDA. Los aliados optaron por impulsar un puente aéreo que fue todo un éxito. Finalmente, Stalin, viendo el fracaso, decidió volver a abrir el tráfico terrestre.

<sup>1018</sup> La URSS cometió el error de ausentarse del Consejo de Seguridad de la ONU en protesta por no admitir que la nueva China de Mao ocupara el puesto de China, tras la huida a Taiwán del gobierno pro-occidental.

favoreciese la caída de ciertos gobiernos como fue en los casos de Irán (1953) y Guatemala (1954), o ayudase a gobiernos afines a sus intereses, como Vietnam del Sur, a pesar de que no fueran estados democráticos, sino crueles dictaduras.

A pesar de todo, en 1955, se impulsaría la conferencia de Bandung, en la que participarían muchos nuevos países y otros con cierta autoridad, como Egipto, India e Indonesia, para constituir un tercer frente de países no alineados, si bien, no daría demasiados frutos.

La competencia por la superioridad entre las dos superpotencias alcanzó todas las esferas de la política, la sociedad y la economía, no solo propugnando una desenfrenada carrera armamentística (la denominada disuasión nuclear), ante el temor a una agresión del otro, sino impulsando la carrera espacial. La URSS ganó el primer pulso lanzando, en 1957, el primer satélite espacial, el Sputnik. Así mismo, en 1961, lograría otro reto al conseguir enviar al primer ser humano al espacio, Yuri Gagarin. Sin embargo, serían los EE. UU. los que conseguirían orbitar en la luna, mediante el Apolo VIII y, finalmente, poner un hombre en la luna, en 1969. Así, ante los elevados costes y la imposibilidad de igualar a EE. UU., la URSS abandonó su programa espacial.

Con el triunfo de Castro en la Cuba de Batista, en 1959, nos encontramos con otro escenario caliente en Latinoamérica, acrecentado por la crisis de los misiles cubanos, en 1962, el momento más crítico de la Guerra Fría, en el que todo apuntaba a que podría haberse dado una confrontación termonuclear. Al final, la URSS renunció a establecer bases de misiles en la isla, a cambio de que EE. UU., secretamente, retirara los misiles desplegados en Turquía, y se instaló el teléfono rojo (en realidad blanco) entre Moscú y Washington, con el fin de una mejor comunicación directa. A pesar de todo, en estos años 60, se daría una frenética actividad guerrillera (los movimientos de liberación nacional), apoyada o contrarrestada por EE. UU. y la URSS, en distintos países africanos, centroamericanos y sudamericanos.

En estos años 60, prevalecería la *teoría del dominó*, lo que motivó que EE. UU. decidiese intervenir directamente en Vietnam, antigua colonia francesa, para impedir la victoria del Vietcong comunista, provocando una escalada bélica en la zona sin precedentes desde la SGM, hasta que en 1975 EE. UU. repatrió sus tropas, al verse derrotada por el Vietcong. La violencia en el Sudeste asiático no acabó ahí. Los jermes rojos se hicieron con el control de Camboya y eso provocó un tremendo genocidio. Tensiones con Vietnam, ya unificado, en 1979, provocaron la invasión de Camboya, la derrota de los Jermes y la imposición de un gobierno afín.

En Europa, en 1961, la RDA decidió levantar el muro de Berlín, como medida para evitar la fuga de miles de alemanes orientales, que a la postre acabaría convirtiéndose en el símbolo de la Guerra Fría<sup>1019</sup>. Pero, además, el bloque soviético también pasó por sus propias crisis internas, como el movimiento popular reformista de 1956 de Budapest, aplastado por las fuerzas militares del Pacto de Varsovia. Con ello, fue acallado cualquier aperturismo, mediante una operación militar conjunta del Pacto de Varsovia, o la de la primavera de Praga de 1968.

Por su parte, los estadounidenses, siguiendo su dinámica intervencionista, mandaron, en abril de 1965, fuerzas a la República Dominicana, para evitar una nueva revolución cubana. Y la CIA apoyaría a los militares disidentes para dar un golpe militar en Chile, el 11 de septiembre de 1973, contra Salvador Allende y su gobierno de izquierdas. En 1976, los militares argentinos, a su vez, tomaron el poder con el fin de acabar con la guerrilla comunista, utilizando para ello métodos expeditivos, crueles y, ante todo, torturas y asesinatos. Mayor revés para los intereses soviéticos

---

<sup>1019</sup> Frederick KEMPE: *Berlín, 1961*, Barcelona, Círculos de lectores, 2012.

fue el acercamiento político entre EE. UU. y la China de Mao, en 1972. Si bien, el costoso programa nuclear trajo consigo un periodo conocido como de *coexistencia pacífica*, en el que se impulsaron los acuerdos SALT I y II, para el control de la carrera de armamentos.

Oriente Medio no dejó de ser una zona caliente, tras el reconocimiento de Israel como país en 1948, por parte de la ONU, en medio de un mar de países árabes contrarios a la constitución de un estado sionista. Así, en 1967, en la guerra de los seis días, Israel venció de nuevo, esta vez rápidamente, a los países árabes de su entorno y ocupó la península del Sinaí y los altos del Golán, de Siria. Por eso, en 1973, con intención de recuperar tales territorios, de nuevo se produjo otro enfrentamiento árabe-israelí, la guerra del Yom Kippur (1973).

La novedad vino dada por la solidaridad mostrada por la presión de los países productores de petróleo árabes (OPEP) que cortaron el suministro, provocando una grave crisis económica mundial. El posicionamiento en favor de Egipto, por parte de la URSS, hizo peligrar la coexistencia pacífica. Además, la URSS estrechó sus lazos con Yemen del Sur e Irak, dando su apoyo a la OLP (Organización para la Liberación de Palestina).

En el cuerno de África, la situación también vino marcada por los enfrentamientos. En Somalia los militares dieron un golpe militar y establecieron un gobierno de corte socialista. En la vecina Etiopía, el emperador Haile Selassie, reinstaurado por Occidente, también vio como los militares tomaban el poder que reforzó sus relaciones con Cuba y con la URSS. Pero cuando se produjo el enfrentamiento entre ambos países, Moscú apoyaría a Etiopía, mientras que Somalia buscaría apoyo en el Safari Club (configurado por Egipto, Irán y Arabia Saudí), logrando armamento pesado de ambos países. EE. UU. se mantuvo neutral, aunque simpatizaría con los somalíes, a pesar de que fueron estos los que violaron el territorio etíope.

Los años 70 también vivieron otras situaciones como la *Revolución de los claveles* en Portugal, en 1974, que trajo consigo la independencia de sus dos últimas colonias, Angola y Mozambique (Timor Oriental). La independencia de Angola originó una guerra civil entre las fuerzas que habían combatido a los portugueses, siendo las apoyadas por Cuba y la URSS las que acabarían venciendo a las ayudadas por EE. UU., China o Sudáfrica. Mismamente, hubo crisis internas en los bloques, como cuando Francia salió de la OTAN, bajo la presidencia de Charles de Gaulle; o la nueva política (Ostpolitik) impulsada por Willy Brandt, canciller de la RFA, en 1975, que supuso un acercamiento a sus hermanos de la RDA, de aceptación y reconocimiento.

A finales de la década, iban a desencadenarse tres grandes sucesos, la victoria sandinista en Nicaragua, la revolución iraní (la victoria del chiismo iba a cambiar la situación en Oriente Medio) y la invasión de Afganistán, en 1979, que causó otro conflicto, esta vez en Asia central, con el envío de tropas soviéticas al Gobierno comunista de Kabul, contra la guerrilla muyahidín, que sería apoyada por los EE. UU. Por consecuencia, Washington boicoteó los Juegos Olímpicos de Moscú (1980), y los soviéticos hicieron lo propio en Los Ángeles (1986).

Y ya en los años 80, EE. UU., bajo la presidencia de Reagan, se lanzaría a intentar *ganar* la Guerra Fría, sabedor de las dificultades económicas por las que estaba atravesando el bloque liderado por la URSS. Aparte de combatir a todos los gobiernos comunistas allí donde se dieran (apoyo a la Contra nicaragüense, invadió isla Granada, intervino en el Líbano y atacó Libia), se dio luz verde a un proyecto de gran envergadura, Iniciativa de Defensa Estratégica, que iba a ser conocido comúnmente (por la saga de las películas de George Lucas) por *Guerra de las Galaxias*, lo cual volvería a incrementar la tensión, con el impulso de una nueva generación de armas

nucleares y armas convencionales, que le daría a EE. UU. la superioridad militar cualitativa respecto a la URSS (a pesar de su ingente cantidad de armamento, mayormente obsoleto).

Pero tal nueva escalada de tensión iba a coincidir con la elección en la secretaría general del partido del PCUS de un joven reformista Mijaíl Gorbachov. Este, consciente de la precariedad del sistema soviético, iba a impulsar un amplio programa de reformas políticas y económicas, denominado *Perestroika* (reestructuración), acompañado por la *Glasnost* (transparencia) que pretendía impulsar una serie de reformas que consideraba imprescindibles para reflotar la nave soviética. La grave crisis interna, que afectaba al Bloque comunista, no podía hacer tampoco frente a esta escalada armamentística, con lo que Gorbachov<sup>1020</sup> comenzó un acercamiento a Washington. En la Conferencia de Reikiavik, Reagan y Gorbachov acordaron promover un desarme nuclear, que se materializaría, en 1989, en Moscú, con la firma del Start I. Moscú mostró su buena voluntad aprobando la doctrina Sinatra, en la que se sustrajo de intervenir en la política interna de los países del Este. Se produciría la retirada de las tropas soviéticas de Afganistán y, tras la caída del muro de Berlín, se daría luz verde a la reunificación alemana.

En la Cumbre de Malta, el 3 de diciembre de 1989, entre Gorbachov y George W. Bush, sucesor de Reagan, se declararía el fin de la Guerra Fría. Si bien, la democratización de los países de Europa del Este y, finalmente, la disolución de la URSS, el 31 de diciembre de 1991, serían las piezas fundamentales que cerrarían este capítulo.

Por supuesto, esta descripción de los hechos no fue un proceso lineal, muchos de los acontecimientos vinieron marcados por causas que ni Moscú ni Washington previeron, pero en los cuales intervinieron, siguiendo sus propios intereses ideológicos, en ocasiones, y geoestratégicos. Por ejemplo, el alineamiento de Castro con la URSS fue producto de la necesidad y no porque fuera su intención desde el principio. También la Conferencia de Bandung, en 1956, en la que se intentó constituir un bloque de países no alineados, mostró que hubo algunos intentos de constituir un mundo más allá del bipolar. Finalmente, sería el impulso de la *Perestroika* por Gorbachov lo que marcaría un punto de inflexión, que iba a acabar de forma totalmente inesperada con la caída del muro de Berlín, símbolo de la división de Europa, el 9 de noviembre de 1989, y el final de la URSS, dos años más tarde. A la vista está que la Guerra Fría es un concepto jalonado por una serie de muy diversos acontecimientos, en mayor medida, influidos o determinados fundamentalmente por las políticas de EE. UU. y la URSS y sus respectivos líderes, a lo largo de las cinco décadas en las que se enmarcó su enfrentamiento. Grosso modo, como se ha ido mostrando, el panorama fue global, de luchas, golpes de estado, guerras, conflictos, influencias y, por supuesto, de un marcado antagonismo ideológico<sup>1021</sup>. Todo ello, como lo iremos viendo, queda muy bien definido en *Twilight Struggle* y en su dinámica de juego.

---

<sup>1020</sup> Su primera gran prueba de fuego para valorar su aperturismo fue el incidente de la central nuclear de Chernóbil, el 26 de abril de 1986.

<sup>1021</sup> Rhodri JEFFREYS-JONES: *Historia de los servicios secretos norteamericanos*, Paidós, 2004; Vladislav ZUBOK: *Un imperio fallido*, Barcelona, Crítica, 2008; Josep FONTANA: *Por el bien del imperio*, Barcelona, Círculo de lectores, 2011; John Lewis GADDIS: *Nueva historia de la Guerra Fría*, México, Fondo de Cultura Económica, 2011; Ricardo MARTÍN DE LA GUARDIA: *1989, el año que cambió el mundo*, Madrid, Akal, 2012; Michael BURLEIGH: *Pequeñas guerras, lugares remotos. Insurrección global y la génesis del mundo moderno*, Madrid, Taurus, 2014; Tony JUDT: *Postguerra. Una historia de Europa desde 1945*, Madrid Taurus, 2016; Moseh LEWIN: *El siglo soviético*, Barcelona, Crítica, 2017.



## Dinámica del juego

*Twilight Struggle* está planteado para dos jugadores. Uno dirige a EE. UU. y el otro a la URSS. Cuenta para ello con un mapa del mundo en el que vemos diferentes localizaciones (países), distinguiéndose, así mismo, por colores, seis regiones: Europa (con la subregión de Europa Occidental y Oriental), Oriente Medio, Asia (y Sudeste Asiático), África, América Central y Sudamérica, donde han de irse colocando fichas de influencia, a partir de una secuencia de juego<sup>1022</sup>. Cuenta, en los márgenes superior e inferior, con unos espacios reservados para la colocación de las cartas (fase de cabecera y ocho más), para marcar la secuencia de los turnos, las rondas de acción, la evolución en la carrera espacial, operaciones militares y la situación del DEFCON (de 1 a 5). Se establece una secuencia de diez turnos divididos en tres estadios: Guerra Fría Inicial (del 1 al 3), Guerra Media (del 4 al 6) y Guerra Tardía (del 6 al 9) y, finalmente, el mazo de 103 cartas (más la especial de China y 8 opcionales) va a permitir a los jugadores desarrollar sus estrategias. Además de un dado de seis caras que nos va a permitir resolver diversos eventos (guerras, juegos olímpicos, realineamientos, golpes de estados, etc.), mediante el fallo o el éxito, dependiendo de la puntuación obtenida en los mismos.

Las cartas son la clave fundamental del desarrollo de la dinámica de juego. La totalidad de las cartas no se juegan desde el turno 1, sino que se van introduciendo según rondas de acción. Si se acaba el mazo, en un momento dado, se vuelven a barajar y repartir (salvo aquellos eventos especiales que una vez ejecutados se descarten, aunque pueden ser recuperados con cartas especiales), por lo que puede ser que puedan volver a repetirse cartas en la misma fase.

Sobre la clase de cartas dedicaremos un apartado concreto más adelante.

En cada turno, de forma consecutiva, se irán colocando boca arriba las cartas y el jugador establece qué uso hará de ellas (dispone de 8 iniciales para cada jugador, más la carta de China siempre de inicio para el jugador soviético). En la cabecera se coloca una carta en la que obligatoriamente se resuelve a la vez el evento (la de mayor puntuación es la que se lleva a cabo primero, en caso de empate, resuelve primero el jugador de USA) y, a partir de ahí, aunque siempre iniciándolo el jugador soviético, cada jugador va activando sus cartas, hasta 6 en la Guerra Inicial y hasta 7 después, aunque hay posibilidad de hacerlo hasta 8.

El objetivo del juego es lograr 20 puntos de victoria, que se alcanzan sumando los que se van logrando en el momento en el que aparezcan las cartas de puntuación de los distintos escenarios (y otras especiales), o forzando al contrario a que, en su turno, provoque una guerra termonuclear (DEFCON 1) o bien si ninguno de los dos ha conseguido alcanzar ninguno de ambos objetivos en el turno 10, hacer una suma de los puntos obtenidos como si fuese una fase de puntuación de cada escenario. Aunque se da un último caso. Si uno de los jugadores en la fase de puntuación alcanza un dominio total de Europa (controla todos los países conflictivos y además más número de países), esto le otorgaría de forma automática la victoria en la partida.

Las cartas están vinculadas a cada contendiente. Hay cartas en las que los eventos favorecen a los propósitos soviéticos (estrellas rojas) y otros a los estadounidenses (estrellas blancas). Pero eso

---

<sup>1022</sup> Aunque los países que se incluyen en algunos de estos marcos geográficos no son los adecuados (lo mismos autores así lo señalan), por una cuestión funcional se consideran que Libia y Egipto forman parte de Oriente Medio, Canadá y Turquía de Europa y Austria de Asia.

no evita que se puedan utilizar de forma indistinta para sus propios intereses, con los puntos de influencia (de 1 a 4) que aparecen en el margen superior izquierdo de las mismas. Aunque también hay cartas neutras (estrellas rojo-grises) que se pueden utilizar de forma indistinta, que ayudan en sus estrategias y penalizan a las del rival. Y, finalmente, estaría la carta especial de China, la cual una vez jugada retorna al jugador contrario boca abajo para poder ser utilizada por este en el turno siguiente, pues nunca se descarta del tablero.

Las cartas permiten, como hemos señalado, jugar un evento propio o utilizar los puntos que aparecen en ella para efectuar movimientos diferentes: influencia, golpes de estado, realineamientos y carrera espacial. Si el evento está ligado al otro jugador, entonces, siempre se resuelve automáticamente, salvo que, esa es la excepción, se utilice en la carrera espacial.

Con la carrera espacial los jugadores pueden obtener ventajas como puntos de victoria, desembarazarse de cartas comprometidas (incluso dos en algún turno), lograr conocer la carta de cabecera del rival, etc. Lo que es un buen recurso.

Las influencias que un jugador puede colocar en el tablero son en aquellos países colindantes a EE. UU. o la URSS, en donde ya tienen influencia (en la fase inicial hay un reparto de estas por el mundo), o bien en países adyacentes al mismo (aunque sin que pueda ser en cadena).

Así mismo, hay países especiales, los denominados *conflictivos* (son aquellos en los que el índice de estabilidad está contenido en un recuadro rojo), vitales para lograr el objetivo de control o dominio y, así, obtener una serie de puntos para alcanzar la victoria. Si un jugador controla un país, ha colocado en el mismo los puntos de influencia suficientes hasta alcanzar el índice de estabilidad (o sobrepasa la influencia del jugador rival en al menos el valor del índice de estabilidad), el contrario solo puede acceder a él gastándose 2 puntos de influencia, salvo que sea determinada por las cartas (un factor a tener muy en cuenta).

El marcador del DEFCON se inicia en 5 y puede bajar hasta 1, que sería el momento en el que estallaría una guerra termonuclear. Este establece en qué lugares del mundo se puede intentar un golpe de estado (la manera más directa de obtener su control y arrancárselo de las manos al rival) en un país conflictivo o impulsar un realineamiento (reducir la influencia enemiga en el país bajo una serie de requisitos concretos). Según va bajando se vuelve más restrictivo, el DEFCON 4 impide realizarlos en Europa, el 3 en Asia y el 2 en cualquier país, ya que al hacerlo significaría perder la partida para el jugador que lo realizara. Pero eso no le impide el dar golpes de Estado y realineamientos en países no conflictivos tanto en África como en Centroamérica y Sudamérica. Con los golpes de Estado se logran, además, puntos de operaciones militares (según el indicador de cada carta) hasta un límite de 5, además de las que te puedan otorgar eventos de guerra y otras específicas para tal fin, aunque se pueden hacer los que se quiera, pero no se recogen en la tabla. Este marcador se compara con el DEFCON. Si los puntos de operaciones son menores que el DEFCON se concede la diferencia en puntos de victoria, al contrario.

Esto sería, en líneas generales, los principios básicos del juego<sup>1023</sup>.

---

<sup>1023</sup> Jason MATTHEWS y Ananda GUPTA: *Reglamento, Twilight Struggle. Guerra Fría 1945-1989*, Barcelona, Devir y GMT Games, 2005.

## Las cartas

Como ya se ha señalado, las cartas son la clave del juego. Por un lado, son las que establecen las secuencias de cada turno pero, lo más importante son vitales en la estrategia a seguir, lo cual establece en cada ocasión que se juega una *nueva narrativa*.

Cada jugador se encuentra con una mano que ha de resolver favorablemente a sus intereses, aun cuando entre ellas haya muchas que sean del contrario. Es importante elegir bien la carta de cabecera y tener en cuenta las de puntuación, evitando que el rival lo haga, en caso desfavorable, o buscar hacerlo uno mismo. Es obligatorio desprendernos de estas en ese turno, porque de lo contrario perderíamos automáticamente la partida.

Las cartas vienen definidas por acontecimientos históricos vinculados directa o ya indirectamente con hechos de la Guerra Fría, como la constitución de la NATO (OTAN) y el Pacto de Varsovia, la Comecón y Plan Marshall, el Bloqueo de Berlín, la Doctrina Truman, la creación de la CIA, hechos singulares como la guerra de Corea, los conflictos en Oriente Medio o el enfrentamiento indio-paquistaní, etc., en el mazo inicial, y otras que se irán incorporando según avanzan los turnos (y la suerte de acontecimientos).

Sin embargo, hay otras cartas más generales y funcionales que ofrecen al juego un elemento de imprevisibilidad bastante grande, como aquellas cartas neutras que permiten incrementar en un +1 el índice de las cartas (hasta 4) o penalizar con un -1 al rival, los tratados que pueden ser aprovechados para ambos como los de Salt o, llegados a otro punto, la Crisis de los misiles cubanos... además de cartas que permiten descartes, apoderarse de las del rival, lo cual puede ser una buena jugada e, incluso, proceder a introducir puntos de influencia, provocar golpes de estado y realineamientos en diferentes fases del juego. Todo esto es muy importante porque, por ejemplo, la entrega de una carta al rival puede derivar en bajar el DEFCON a 1, y perder la partida, si en ella permite al rival realizar operaciones por valor de 1 o más, penalizando con eso al jugador del cual es el turno. Esta reversibilidad, en la que los eventos del rival siempre se juegan, salvo cuando se utilizan en la carrera espacial, deriva en tener que saber secuenciar muy bien el uso de las cartas para no verse perjudicado o favorecer al contrario de forma irremediable.

Al jugar la carta como evento nos encontraremos con que algunas son permanentes, como, por ejemplo, las cartas de «Pacifismo», «NATO», «Pacto de Varsovia», pero hay otras que solo tienen su utilidad a lo largo del turno y, luego, se descartan. Así mismo, aquellas que son permanentes pueden quedar *inutilizadas* por otras que se activan del rival.

Como el reparto de cartas y el uso de las mismas a lo largo de la partida es aleatorio y sujeto a las dinámicas del juego, las posibilidades de que los hechos discurran de forma diferente a la realidad son infinitas. Como la Historia, cada factor casual determina los procesos de una manera única y, de alterarse, sabemos que el resultado sería muy diferente.

Aunque no podemos dedicarnos a analizar una por una las 111 cartas que integran el mazo total, sí es importante destacar algunas para valorar ese carácter histórico que porta *Twilight Struggle*. Como algunas de ellas ya se han mencionado, destacaremos otras.

Desde la parte del jugador que defiende los intereses de EE. UU. nos encontraremos la carta *Agáchate y cúbrete*, que, irónicamente, pone de relieve el temor que se tenía a la posibilidad de un ataque nuclear sobre el país; en *Doctrina Truman*, se muestra la vinculación al apoyo dado por EE. UU. a todo país cuyas libertades eran amenazadas (así lo hizo en Grecia y Turquía); en *Rojos independientes*, se relaciona al momento en el que la Yugoslavia de Tito quiso impulsar una

política propia lejos del bloque comunista, igual que la Rumanía de Ceausescu; en el *Pacto de Defensa mutua entre EE. UU./Japón*, se ilustran los estrechos vínculos adquiridos por las dos naciones tras la SGM, únicos para frenar el avance del comunismo; en *Disturbios en Europa del Este*, se pone en evidencia lo ocurrido en Budapest y Praga; en *Submarinos nucleares*, se señala el impulso dado por EE. UU. a esta arma estratégica a partir de 1955; en *Ratonera*, se hace eco de la guerra de Afganistán y otros conflictos sangrantes para la URSS; en *Debates de cocina*, se alude al encuentro entre Nixon y Jruschov, tras el lanzamiento del Sputnik; en *Acuerdos de Camp David*, los acuerdos que permitieron la estabilidad de Oriente Medio en los años 70; en *Venta de grano a los soviéticos*, se incide en la importancia que tuvieron los intercambios comerciales entre ambos países (grano y tecnología); en *Juan Pablo II es elegido Papa*, se da un espaldarazo de liberación política a los procesos que se iban a dar en Polonia (luego, habrá otra carta vinculada como es *Solidaridad*, el famoso sindicato); en *Fundación de la OEA* (para fomentar la democracia en el hemisferio occidental) se indican las políticas dirigidas desde EE. UU. para promover el comercio y el desarrollo económico; en *La Dama de hierro*, se revela la importancia de la figura de Margaret Thatcher; en *La Guerra de las Galaxias*, se refiere al programa de defensa impulsado por Reagan en los años 80 para ganar la carrera de armamentos y arruinar a la URSS o, ya, finalmente, en *Derribe este muro*, la caída del muro de Berlín en 1989.

Desde el punto de vista del jugador soviético nos vamos a encontrar con cartas muy diversas como *Gobiernos Socialistas*, vinculada a los movimientos de izquierdas que se produjeron en Europa Occidental, en los años 40, y que se vieron como una amenaza en EE. UU.; en *Revueeltas en Vietnam*, el antecedente de la guerra del Vietnam, cuando Ho Chi Min acabó por abrazar el comunismo ante la incapacidad de los países occidentales de apoyarle en el proceso de independencia frente a Francia; en *Abdicación de Rumanía*, la renuncia de Miguel I al trono, en 1947, trajo consigo que el país se integrase en el bloque comunista; en *De Gaulle dirige Francia*, se remarca la política de De Gaulle que retiró a Francia de la OTAN y se acercó al bloque soviético; en *Crisis de Suez*, se recoge la intervención de Francia y Gran Bretaña tras la nacionalización del Canal; *Desestalinización* se inspira en el periodo posterior a la muerte de Stalin, con la crítica de Jruschov al dictador georgiano y la intervención en Budapest; en *Cenegal*, se plantea la amarga y frustrada intervención de EE. UU. en Vietnam; en *Os enterraremos*, se hace eco de la famosa baladronada de Jruschov ante los embajadores occidentales en Moscú; en *Doctrina Brézhnev*, se propugnaría una intervención *legal* en aquellos países socialistas para su propia autodefensa (como en Praga, 1968); en *Desmoronamiento del Imperio Portugués*, se señala el fin de las colonias portuguesas de Angola y Mozambique; en *Allende*, se refiere al político chileno Salvador Allende que encabezó un gobierno socialista y que acabaría siendo asesinado; en *Willy Brant*, recibe el nombre de la figura del carismático canciller alemán que propugnó el acercamiento a la RDA, normalizando sus relaciones con la URSS, Polonia y Checoslovaquia; en *Revolución islámica*, se simbolizan los movimientos radicales que se produjeron en Oriente Medio como el impulso de los Hermanos Musulmanes, el derrocamiento del Sha de Persia y la revolución iraní; en *Incidente del U-2*, se trata del derribo de un avión espía de EE. UU. por la URSS; en *Crisis de los rehenes* en Irán, se alude a la detención de ciudadanos norteamericanos tras el fin del Sha; y finalmente, en *El Reformista* y en la de *Glasnost*, se hace hincapié en las políticas emprendidas por Gorbachov en la URSS en los años 80.

En las cartas neutrales (que sirven para ambos jugadores, sin entrar en efecto, salvo si así se elige) podemos encontrarnos con *Científicos nazis capturados*, un hecho que favoreció la carrera espacial y la investigación científica; en *Juegos Olímpicos*, se destaca la importancia (propagandística) que tuvieron en su día a nivel de prestigio; en *Intervención de la ONU*, se ilustra

la importancia (puntual) que cobró este organismo; *Carrera armamentística* es muy indicativa del afán que se tuvo por poseer un arsenal mayor y mejor que el del rival; en *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú*, guiño a la película de Kubrick, se subraya el miedo que hubo al estallido de una guerra nuclear; en *WarGames*, hay otro guiño al film *Juegos de guerra* (1983); o ya en *Terrorismo*, se indica la importancia que este cobraría en el marco de la Guerra Fría, ya fuera con atentados palestinos, Brigadas rojas, Ejército Rojo, etc.... En suma, las cartas están justificadas a través de hechos históricos que sucedieron en este marco de la Guerra Fría.

### **Recrear y reinventar el pasado ayuda a pensar históricamente**

Analizando el conjunto del contenido del juego y de su estructura, hemos podido ir comprobando que es muy completo. No solo atiende los distintos escenarios geográficos, sino que lo hace por fases que influyen y van determinando la evolución de la partida. De tal manera que si, al principio, la URSS tiene la iniciativa, a medida que van pasando los turnos, podría encontrarse con que la puede ir perdiendo. El factor *suerte*, el uso de los dados, por supuesto, es importante, para solventar con éxito golpes de estado, realineamientos y carrera espacial, así como otra serie de eventos. Así, un poco de suerte, una hábil utilización de las cartas y un manejo del engaño se convierten en elementos centrales de su desarrollo y, según los éxitos y fracasos obtenidos, redirigen y rediseñan constantemente la estrategia general de un jugador de cara a obtener el triunfo en la partida (ya sea buscando ganar puntos de victoria y evitando que el contrario obtenga el dominio o control de zonas). Pero son siempre una suma de factores encadenados (algunos anteriores y otros inmediatos) los que se van añadiendo para lograr su objetivo.

Todos estos aspectos tratados le dotan a su desarrollo de una agilidad enorme respecto a otros juegos de estrategia, en los que casi todo se viene fiado por la suerte de los dados o la misma elección del contendiente, pero no es el caso. La posibilidad, en este caso, de ganar con soviéticos o estadounidenses es casi la misma, si uno sabe actuar con habilidad.

Tal y como señala Pérez-Latorre, los juegos de «estrategia se caracterizan por llenar de significación las acciones de juego a través de la vinculación de cada una de ellas a una determinada combinación de oportunidades y riesgos»<sup>1024</sup>. Así, debemos considerar que las estrategias que han de seguir para lograr la victoria se tejen de una manera muy interesante por un rasgo central: las decisiones tomadas por el propio jugador a la hora de valorar las necesidades y planteamientos a corto, medio y largo plazo de la partida para alcanzar la victoria.

Por eso, en esencia el juego sostiene unos rasgos específicos de enorme interés para la comprensión de los mecanismos, actores, escenarios, acciones y situaciones de la Guerra Fría y el desarrollo del pensamiento histórico, como son:

- Establecer perfectamente la visión del mundo bipolar, en este enfrentamiento global entre EE. UU. y la URSS por controlar y ampliar sus zonas de influencia.

---

<sup>1024</sup> Óliver PÉREZ-LATORRE: «Del Ajedrez al Starcraft...», pp. 121-129, p. 124.

- Un devenir contrafactual que depende de las decisiones que van adoptando, como sucede con la Historia (no es lineal ni está prefijada), ya sea en la utilización de las cartas, ya en las tácticas para controlar o dominar una región.
- Los hechos históricos a los que se aluden están señalados con un rigor lo suficientemente ilustrativo para que se nos develen la magnitud y complejidad de los mismos (a efectos del juego y, por supuesto, a un nivel histórico, aunque eso dependiendo del interés del jugador, claro, por conocerlos) y nos conduce a apreciar la evolución constante de los acontecimientos.
- La posibilidad de jugar con uno y otro contendiente nos ofrece, a su vez, la perspectiva del otro (la alteridad), donde no hay bandos buenos ni malos. El objetivo de cada bando es ganar utilizando para ello todos los medios a su alcance. El fin viene, en este caso, limitado por unas reglas de juego, pero no dejan de darse en el mundo *reglas* que hay que seguir.

Además, a nivel operacional es muy importante subrayar que:

- *La información es poder.* Las cartas no solo son la clave de la secuencia de juego, sino además nos permiten conocer los puntos fuertes y débiles del rival o ya engañarle. Para eso, hay cartas que nos dejan desvelar la mano del contrario en un turno (lo que sería algo así como contar con espías que nos revelan sus secretos). Otras veces, nos toca jugar a ciegas, a diferencia del ajedrez, «paradigma de los juegos de *información perfecta*»<sup>1025</sup>, lo que fuerza a intentar *despistar* al rival, para que desconozca cuál es nuestra verdadera área de interés (si tenemos la carta de puntuación o si no contamos con una buena baza de cartas). También podemos conocer la cabecera del rival, por la carrera espacial, y eso nos da otra ventaja.
- *Estrategia regional y global.* La estrategia a seguir es un elemento muy sustancial a lo largo del juego. Por una parte, no podemos perder de vista el marcador (los puntos de victoria) o el DEFCON. Pero, así mismo, hay territorios más importantes que otros países (Europa) y la consecución de los puntos no significa necesariamente que se vaya a ganar la partida, a tenor de que uno puede cometer el error de acabar viéndose forzado a provocar una guerra termonuclear, lo cual es indicativo de que ha errado en su planteamiento. Las distintas fases de la Guerra Fría invitan a que los contendientes hayan de variar sus tácticas, a medida que va cambiándose la importancia de los escenarios y los eventos, entrada de las distintas cartas de puntuación o, ya, valorando las posibilidades de victoria final.
- La táctica de *ganar posiciones* o, lo que es lo mismo, de introducir puntos de influencia en el tablero, se ve también como una estrategia *ajedrecística*, puesto que importa colocar muy bien las influencias para determinar la presencia, control y dominio de las fuerzas propias e impedir que las del rival adquieran una ventaja significativa. Pero no todo se reduce a eso, ya que entran en juego otros factores, como las cartas que te permiten introducir directamente puntos de influencia en una región o país determinado, que

---

<sup>1025</sup> *Ibid.*, pp. 121-129, p. 126.



obligan a tener en cuenta más factores, incluidos las acciones de golpes de estado y realineamientos.

- *La guerra como medio y no como fin.* Los conflictos que se desarrollan a lo largo de la secuencia de juego son un recurso, un instrumento que cada jugador activa o no, dependiendo de sus necesidades tácticas. Pero en modo alguno determinan la partida, salvo en la cuestión del DEFCON. En este caso, el impulsar al otro a que provoque una guerra nuclear se sitúa en el juego como algo negativo. No gana quien obtiene una victoria en una guerra o confrontación, sino quien fuerza al otro a provocarla.
- *La toma de decisiones.* Esta es clave para poder tener siempre una estrategia global que, aunque se ve determinada por la confluencia de diversos factores (internos y externos), no evita que puedan darse unas condiciones de victorias alternativas y cambiantes a lo largo de la secuencia de juego (dándose oportunidades perdidas). Los políticos toman decisiones, los militares toman decisiones, los ciudadanos toman también sus propias decisiones y nosotros, jugadores, hacemos lo mismo. Todo eso nos indica que los acontecimientos no son un cúmulo de hechos azarosos, sino de actos humanos conscientes, y ahí nos encontramos con lo importante que es, a este respecto, sostener la conciencia histórica responsable.

### **A modo de conclusión**

*Twilight Struggle* es un juego de simulación. No es la realidad, ni mucho menos es Historia, aunque se inspira en ella para hacernos más agradables unas horas de nuestro ocio. Está claro que los hechos que marcaron el devenir de la Guerra Fría son alterados de forma *implacable*. No hay forma de seguir la misma secuencia de acontecimientos porque, precisamente, ese es su atractivo y reto: cambiar el pasado. En ese sentido, la verdad histórica se *resiente*, porque no se puede recrear (es imposible) de igual manera. Pero el juego, después de todo, no pretende eso, su objetivo es otro: utiliza unos hechos del pasado para constituir una *nueva realidad*.

Por todo ello, la misión de analizar este juego como historiadores no es desvelar las incongruencias de los procesos históricos que se dan (porque ya hemos visto que no tiene ningún sentido, la Historia es *irrepetible*), ni valorar exclusivamente su fidelidad (aunque haya elementos susceptibles de que sí lo sean, para darle veracidad y empaque), sino valorar si cumple un papel adecuado para comprender la complejidad de la Historia, su impredecibilidad (no está escrita de antemano), o lo que es lo mismo, un devenir alternativo (o contrafactual), y la dependencia de las causas y los efectos determinados por el ser humano en su devenir.

*Twilight Struggle* nos ofrece, a su manera, la oportunidad de ver en una perspectiva novedosa los hechos de aquel periodo, a través de uno de los dos bandos implicados (aunque hubiera otros actores importantes). Pues, nos ayuda a perfilar una visión global de interconexiones, de hechos y realidades que se dan de una manera, aunque bien podrían ser de otra distinta.

Es verdad que la Historia es un conjunto de hechos cerrados temporalmente pero, en cambio, hay que darse cuenta de que como ciencia se halla abierta a la interpretación (desde el rigor y fundamento histórico), a la hora de explicar sus causas, sus porqués y consecuencias.

Y, en ese sentido, aunque *Twilight Struggle* cuenta una y otra vez versiones ficticias de los hechos, parte de algo real, nos ayuda a comprender los variados mecanismos con los que se forja la Historia real. El futuro es siempre impredecible, pero el pasado no, y estos juegos de guerra colaboran en que podamos entender cómo se forja *históricamente* nuestro presente.